

## ABSTRACT

The present invention provides a game device with which a moving direction and an attack direction of a game character can be easily inputted. The invention provides a game device 10 that executes game processing relating to a game character holding attack means, the game device comprising: a signal input unit 50 for inputting a direction instruction signal and an attack instruction signal; an attack instruction signal input determining unit 52 for determining whether or not the attack instruction signal is inputted by the signal input unit 50; a game character moving unit 54 for moving the game character in virtual space on the basis of the direction instruction signal inputted by the signal input unit 50 while the attack instruction signal is not being inputted by the signal input unit 50; and an attack direction changing unit 56 for changing an attack direction resulting from the attack means on the basis of the direction instruction signal inputted by the signal input unit 50 while the attack instruction signal is being inputted by the signal input unit 50.

(12)特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関  
国際事務局(43) 国際公開日  
2004年4月1日 (01.04.2004)

PCT

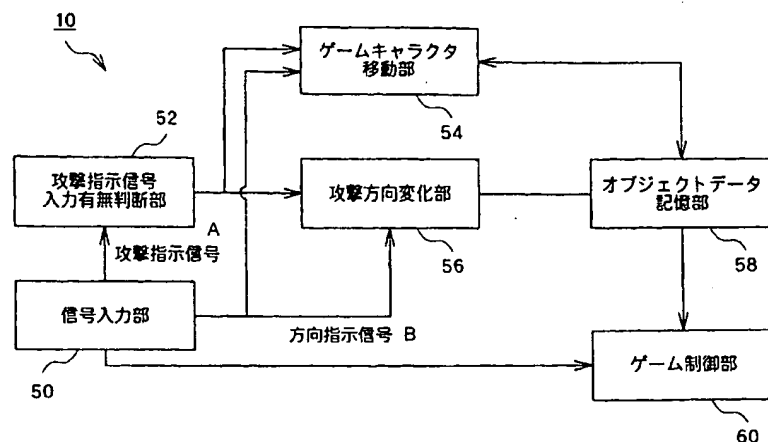
(10) 国際公開番号  
WO 2004/026424 A1

- (51) 国際特許分類: A63F 13/00 (72) 発明者; および  
(75) 発明者/出願人 (米国についてのみ): 中澤 一英 (NAKAZAWA, Kazuhide) [JP/JP]; 〒104-6041 東京都中央区晴海一丁目8番10号 株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京内 Tokyo (JP). 水落 勇樹 (MIZUOCHI, Yuki) [JP/JP]; 〒104-6041 東京都中央区晴海一丁目8番10号 株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京内 Tokyo (JP).
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2003/003255
- (22) 国際出願日: 2003年3月18日 (18.03.2003)
- (25) 国際出願の言語: 日本語
- (26) 国際公開の言語: 日本語
- (30) 優先権データ:  
特願2002-273989 2002年9月19日 (19.09.2002) JP
- (71) 出願人 (米国を除く全ての指定国について): 株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京 (KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO, INC.) [JP/JP]; 〒104-6041 東京都中央区晴海一丁目8番10号 Tokyo (JP).
- (81) 指定国 (国内): AE, AG, AL, AM, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BR, BY, BZ, CA, CH, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DZ, EC, EE, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, HR, HU, ID, IL, IN, IS, KE, KG, KP, KR, KZ, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LV, MA, MD, MG, MK, MN, MW, MX, MZ, NI, NO,

[続葉有]

(54) Title: GAME MACHINE, GAME CONTROL METHOD, PROGRAM, ITS DISTRIBUTING-DEVICE, AND INFORMATION STORAGE MEDIUM

(54) 発明の名称: ゲーム装置、ゲーム制御方法、プログラム、その配信装置及び情報記憶媒体



A...ATTACK INSTRUCTION SIGNAL  
50...SIGNAL INPUT SECTION  
52...ATTACK INSTRUCTION SIGNAL INPUT PRESENCE/ABSENCE JUDGING SECTION  
54...GAME CHARACTER MOVING SECTION  
56...ATTACK DIRECTION CHANGING SECTION  
B...DIRECTION INSTRUCTION SIGNAL  
58...OBJECT DATA STORAGE SECTION  
60...GAME CONTROL SECTION

(57) Abstract: A game machine for allowing the user to enter the direction of the movement and the direction of the attack of a game character simply. The game machine (10) for executing a game processing about a game character holdings attacking means comprises a signal input section (50) for inputting a direction instruction signal and an attack instruction signal, an attack instruction signal input presence/absence judging section (52) for judging whether or not an attack instruction signal has been inputted by a signal input section (50), a game character moving section (54) for moving a game character in a virtual space according to a direction



2004/026424 A1

OAPI 特許 (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

一 國際調查報告書

2文字コード及び他の略語については、定期発行される各PCTガゼットの巻頭に掲載されている「コードと略語のガイダンスノート」を参照。

(57) 要約: ゲームキャラクタの移動方向と攻撃方向を簡単に入力することができるゲーム装置を提供する。攻撃手段を保持するゲームキャラクタに関するゲーム処理を実行するゲーム装置 10 であって、方向指示信号及び攻撃指示信号を入力する信号入力部 50 と、信号入力部 50 により攻撃指示信号が入力されているか否かを判断する攻撃指示信号入力有無判断部 52 と、信号入力部 50 により攻撃指示信号が入力されていない間、信号入力部 50 により入力される方向指示信号に基づいて、ゲームキャラクタを仮想空間において移動させるゲームキャラクタ移動部 54 を含む。